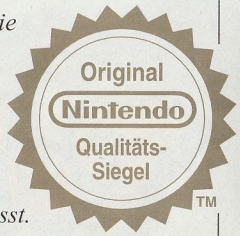
DMG-P-PKGS-NNOE

TM

Trainer's Guide

Art. Nr. 1239340 M (01.01) [0899/NOE/CGB]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Game Boy™ System passt.



Leiste einen Beitrag zum Umweltschutz:

Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.

Wirf verbrauchte Batterien und Akkus nur in einen Sondermüllbehälter bzw. gib diese bei einer Sammelstelle ab.

Über Standorte der Sondermüllbehälter bzw. Sammelstellen informiert dich deine Gemeinde.

Wir freuen uns, dass du dich für das Nintendo® Game Boy™ Spielmodul POKéMON™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

[0400/NOE/CGB]

© 1995–2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

INHALT

Das Abenteuer beginnt 4
Ziel des Spiels 6
Die Welt der Pokémon 7
Steuerung 8
Das Spiel beginnt 9
Das Menü 12
Gebäude in den Städten 18
Items 22
Kampfmodus 27
Das Fangen und Trainieren von Pokémon 31
Arenaleiter und Orden 35
Tausch und Kampf via Link-Kabel 37
Geheimgabe 44
Drucken 46

Es gibt zwei verschiedene Editionen von Pokémon, die aber beide den selben Spielverlauf haben. Die einzigen Unterschiede bestehen darin, welche Pokémon, wann und wie oft zu finden sind und wie die Pokémon im Status- und Kampfbildschirm sowie im POKéDEX grafisch dargestellt werden.

Du kannst via Universal Game Link-Kabel zwei Game Boys miteinander verbinden, um so Pokémon zu tauschen oder gegen einen Freund in einem Kampf anzutreten.

VORSICHT! Die Goldene und die Silberne Edition sind NICHT mit POKéMON STADIUM™ für das Nintendo® 64 kompatibel.

DAS ABENTEUER BEGINNT

In dieser Welt leben Wesen, die man Pokémon nennt. Seit Anbeginn der Zeit leben, arbeiten und spielen Menschen und Pokémon in Harmonie zusammen. Dennoch gibt es noch viele ungelöste Rätsel. Um die Rätsel zu lösen, die diese einzigartigen und bezaubernden Kreaturen noch umgeben, haben viele Forscher – wie Professor Lind aus Neuborkia – ihr Leben den Pokémon gewidmet.

Vor kurzem erhielt Prof. Lind während er in seine Forschungsarbeit vertieft war, einen Brief von seinem alten Freund Mr. Pokémon. In dem Brief stand: „Ich habe etwas Fantastisches entdeckt! Komm zu mir und sieh dir das an!!!" Leider ist Prof. Lind zu sehr beschäftigt, um persönlich dorthin zu gehen, also bittet er einen Freund um Hilfe – dich!

„Bitte geh an meiner statt und sieh dir die Entdeckung von Mr. Pokémon an!" sagt Prof. Lind. Neugierig und hilfsbereit wie du bist, stimmst du natürlich sofort zu.

Der Professor zeigt dir drei Pokémon und sagt: „Wähle eines aus, das dich auf deinem Weg begleiten soll." Du bist begeistert! Das ist dein allererstes Pokémon!

Just in diesem Moment bemerkst du, dass euch jemand durch das Fenster heimlich beobachtet hat. Es scheint ein gleichaltriger Junge zu sein und du gehst hinaus, um mit ihm zu sprechen. Als du jedoch auf ihn zugehst, stößt er dich zurück und sagt: „Was starrst du mich so an!?!"

Wer ist dieser merkwürdige Junge und was hat Mr. Pokémon entdeckt? Du wirst es schon bald herausfinden...

Stelle die eingebaute Uhr auf die tatsächliche Uhrzeit. Spielst du das Spiel daraufhin nachts, so ist es im Spiel auch Nacht und du triffst vielleicht auf Pokémon, die nur zu dieser Tageszeit zu finden sind! Außerdem gibt es spezielle Veranstaltungen, die nur an bestimmten Wochentagen stattfinden.

Bei Pokémon Gold & Silber kannst du sogar die Sommerzeit (SZ) einstellen. In Deutschland beginnt die Sommerzeit am letzten Sonntag des Monats März und endet am letzten Sonntag im Monat Oktober.

Wenn die tatsächliche Uhrzeit umgestellt wird, solltest du auch im Spiel die Zeit ändern! Sprich im Spiel mit deiner Mama, um zu erfahren, wie du die Uhr umstellen kannst.

Fange alle Pokémon!

Ziel des Spiels ist es, den POKéDEX zu vervollständigen, indem du alle Pokémon fängst. Hast du ein Pokémon gefangen, werden seine Daten automatisch auf den POKéDEX übertragen. Professor Eich, ein weiterer anerkannter Pokémon-Forscher, hat den POKéDEX erfunden. Du kannst mittels des PCs immer mit ihm in Kontakt treten, um die Vollständigkeit deines POKéDEX bewerten zu lassen.

- Um alle Pokémon zu fangen und so deinen POKéDEX zu komplettieren, musst du zusätzlich mit Freunden tauschen, die eine andere Pokémon-Edition besitzen. Versuche auf diese Weise möglichst viele Pokémon zu sammeln!

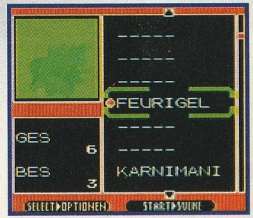


Bild aus Silberner Edition

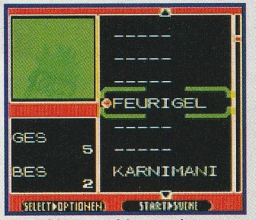
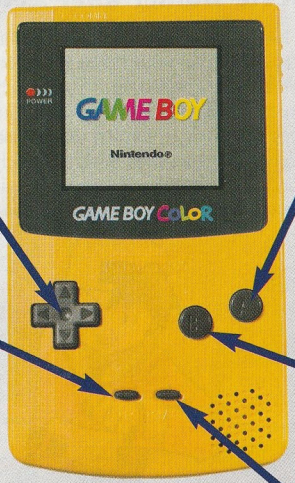


Bild aus Goldener Edition

Versuche der beste Trainer aller Zeiten zu werden!

Ein weiteres Ziel des Spiels besteht darin, deine Fertigkeiten als Trainer stetig zu verbessern. Während deines Abenteuers wirst du auf wilde Pokémon und andere Trainer treffen. Wenn du gegen sie kämpfst, werden deine Pokémon und du dadurch stärker. In der Pokémon-Welt gibt es auch sogenannte Pokémon-Arenen. Hier triffst du auf sehr begabte Trainer, die man Arenaleiter nennt. Nur wenn du es schaffst alle Arenaleiter zu besiegen, wirst du als ein wahrer Trainer angesehen. Die Arenaleiter besitzen jedoch sehr starke Pokémon, die nicht einfach zu besiegen sind. Harte Auseinandersetzungen warten auf dich und du musst all deine Kühnheit und deinen Wagemut beweisen, um gegen sie zu bestehen!

STEUERUNG



✚ Steuerkreuz

Bewege die Spielfigur

Bewege den Cursor in den Menüs

A-Knopf

Bestätige eine Auswahl

Sprich mit einer Person, die vor dir steht

Untersuche ein Item, das sich vor dir befindet

Aufrufen der nächsten Textzeile in den Textboxen, wenn ▼ erscheint

SELECT

Items anordnen

Wechseln der Attacke eines Pokémon im Kampf

Items benutzen, die vorher SELECT zugewiesen wurden (Siehe Kapitel „Das Menü" für Näheres!)

B-Knopf

Widerrufen einer Eingabe

START

Aufrufen des Menüs während des Spiels

DAS SPIEL BEGINNT

Rufe diese drei Optionen auf, indem du den A-Knopf oder START im **Titelbildschirm** drückst. Drücke das ✚ Steuerkreuz, um eine Option anzuwählen und danach den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

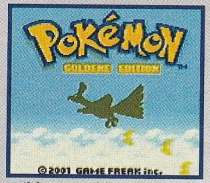


Bild aus Goldener Edition

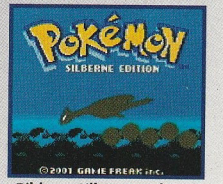


Bild aus Silberner Edition

- Mit WEITER kannst du ein bereits gespeichertes Spiel fortsetzen.
- GEHEIMGABE erscheint nachdem du eine gewisse Stelle im Spiel erreicht hast (siehe Kapitel „Geheimgabe" für Näheres).

NEUES SPIEL

Beginne ein neues Spiel.

1. Uhrzeit einstellen

Gib die aktuelle Uhrzeit an. Drücke das ✚ Steuerkreuz nach unten oder oben, um die Uhr zu stellen. Drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

- Es kann vorkommen, dass die Uhr im Verlauf des Spiels leicht von der realen Uhrzeit abweicht!

2. Namenswahl

Gib deiner Spielfigur einen Namen. Du kannst dich für einen vorgegebenen Namen entscheiden oder selbst einen eingeben. Möchtest du einen eigenen Namen verwenden, dann drücke den A-Knopf, wenn der Cursor neben NAME steht. Drücke das ✚ Steuerkreuz, um einen Buchstaben anzuwählen und dann den A-Knopf, um ihn auszuwählen. Möchtest du einen Buchstaben löschen, dann drücke den B-Knopf. Bewege den Cursor auf ENDE, wenn du deinen Namen eingegeben hast, damit das Abenteuer beginnen kann.

Bild aus Goldener Edition

WEITER

Setze das Spiel an der Stelle fort, an der du es das letzte Mal gespeichert hast. Im Kapitel „Das Menü" findest du Näheres dazu.

Möchtest du den Spielstand löschen, dann drücke gleichzeitig im **Titelbildschirm** ↑ auf dem ✚ Steuerkreuz, SELECT und den B-Knopf.

OPTIONEN

Verändere Spieleinstellungen, wie das TEXT-TEMPO oder den KAMPFSTIL. Drücke ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz, um die Optionen anzuwählen und ← oder → um sie abzuändern.

TEXT-TEMPO

Hier kannst du die Scroll-Geschwindigkeit des Bildschirmtextes in drei verschiedenen Stufen einstellen.

KAMPFANIMATION

Schalte die Kampfanimation AN oder AUS.

KAMPFSTIL

Hier kannst du den Ablauf der Kämpfe gegen Pokémon-Trainer ändern.

WECHSEL: Nachdem du ein gegnerisches Pokémon besiegt hast, kannst du das im Augenblick kämpfende Pokémon gegen ein anderes in deinem Team austauschen.

FOLGEND: Nachdem du ein gegnerisches Pokémon besiegt hast, musst du mit demselben Pokémon weiterkämpfen. Erst wenn es besiegt ist, kannst du ein neues einsetzen.

SOUND

Wähle zwischen MONO oder STEREO.

DRUCKEN

Lege die Helligkeit des Ausdrucks fest. Du kannst zwischen SEHR HELL, HELL, NORMAL, DUNKEL und SEHR DUNKEL wählen. Im Kapitel „Drucken" findest du Näheres dazu.

MENÜ-STEUERUNG

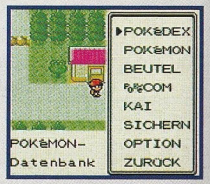
Schalte die Erklärungen der Befehle, die im **Menü** erscheinen, AN oder AUS.

RAHMEN

Suche dir ein Design aus, das bei verschiedenen Bildschirmen als Rahmen verwendet wird.

DAS MENÜ

Befindest du dich im Freien, dann drücke START, um das **Menü** aufzurufen. Unter Verwendung des ✚ Steuerkreuzes kannst du eine Option anwählen. Drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.



POKéDEX

Hier findest du Daten (S.) zu jedem Pokémon, das du gesehen oder gefangen hast. Darüber hinaus kannst du dir ihren RUF anhören und dir den Fundort (GEB.) anzeigen lassen. Das Pokémon, dessen Daten du als letztes abgerufen hast, wird dir als erstes angezeigt, wenn du den POKéDEX das nächste Mal aktivierst. Im Kapitel „Drucken" findest du nähere Information über das Drucken des POKéDEX.

SUCHEN

Drücke START, um das **Such-Menü** aufzurufen. Du kannst die Pokémon nach Elementklassen (TYP) suchen, z.B. Element Wasser oder Element Feuer.

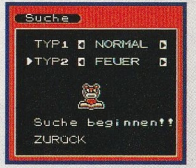


Bild aus Goldener Version

Bild aus Silberner Version

OPTIONEN

Drücke SELECT, um die Reihenfolge, in der dir die Pokémon angezeigt werden, zu ändern. Du kannst sie nach Nummern oder alphabetisch ordnen. Weitere Möglichkeiten werden mit zunehmender Spieldauer freigeschaltet.

POKéMON

Sieh dir den STATUS deiner Pokémon an und ändere ihre Reihenfolge im Team.

Bild aus Silberner Edition

STATUS

Sieh dir den STATUS (wie z.B. den momentanen Level, Erfahrungspunkte usw.) jedes einzelnen Pokémon an. Für jeden STATUS gibt es eine Extra-Seite. Drücke ← oder → auf dem ✚ Steuerkreuz, um umzublättern und ↑ oder ↓, um ein anderes Pokémon anzuwählen.

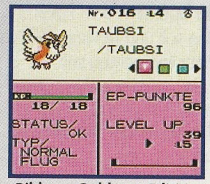


Bild aus Goldener Edition

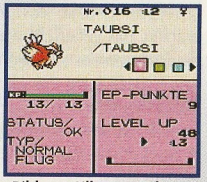


Bild aus Silberner Edition

TYP:	Hier kannst du die Elementklassen des Pokémon ablesen. Es gibt über 10 verschiedene Kategorien.
EP-PUNKTE:	Hier werden die momentanen Erfahrungspunkte dieses Pokémon angezeigt. Steigen die Erfahrungspunkte, so steigt auch der Level des Pokémon.
STATUS:	Hier wird der momentane STATUS dieses Pokémon angezeigt.
KP:	Hier werden die aktuelle sowie die maximale Anzahl der Kraftpunkte für dieses Pokémon angezeigt. (Im Kapitel „Kampfmodus" findest du Näheres dazu.)
AP:	Hier werden die aktuellen sowie die maximalen Angriffspunkte dieses Pokémon angezeigt. (Im Kapitel „Kampfmodus" findest du Näheres dazu.)
OT:	Hier wird der Name des Trainers angezeigt, der das Pokémon gefangen hat. („OT" steht für „Original-Trainer")
ID-NR.:	Hier wird die ID-Nummer des Original-Trainers angezeigt.

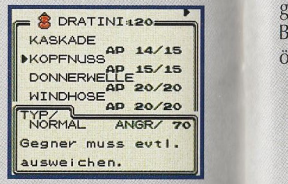
- Im RADIOTURM findet eine Lotterie statt, bei der diese ID-Nummer sehr wichtig ist. (Im Kapitel „Gebäude in den Städten" findest du Näheres dazu.)
- Der Angriffs- (ANGR), Verteidigung- (VER), Spezial Angriffs- (SPEZ. ANG), Spezial Verteidigungs- (SPEZ. VER) und Initiativewert (INIT) der Pokémon wird hier auch angezeigt.

TAUSCH

Ändere die Anordnung deiner Pokémon in deinem Team. Drücke ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz, um den Cursor zu bewegen. Drücke den A-Knopf, um das Pokémon auszuwählen, das getauscht werden soll und bewege den Cursor an die Stelle, an der es seinen Platz einnehmen soll.

ATTACKE

Sieh dir die Attacken und die AP dieses Pokémon an. Drücke ← oder → auf dem ✚ Steuerkreuz, um ein anderes Pokémon auszuwählen.



ITEM

Gib diesem Pokémon ein Item, das es sofort oder auch später einsetzen kann.

BEUTEL

Sieh dir die Items an, die du besitzt. Die Items werden automatisch nach Kategorien geordnet und in die dafür vorgesehene Tasche gesteckt. Es gibt auch Items, die du Pokémon geben kannst, damit sie diese halten.

ITEMS

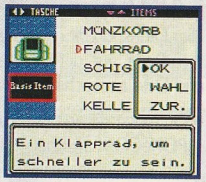
In dieser Tasche werden gewöhnliche Items, wie TRANK, GEGENGIFT oder SCHUTZ aufbewahrt.

BALL

In dieser Tasche findest du alle Arten von POKéBÄLLEN.

BASIS-ITEM

Wichtige Items, die du nicht verlieren darfst, findest du in dieser Tasche.



TM / VM

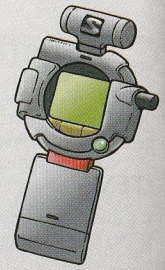
In dieser Tasche werden die Technischen und Versteckten Maschinen aufbewahrt.

SELECT

Du kannst SELECT verschiedene BASIS-ITEMS zuweisen. Hast du ein Item SELECT zugeordnet, reicht ein Druck auf SELECT aus und du kannst das Item einsetzen. Wenn du zum Beispiel das FAHRRAD auf SELECT legst, kannst du einfach aufsteigen, ohne das **Menü** öffnen zu müssen. Ist das nicht praktisch!

Pokémon Com (POKéCOM)

Hier findest du eine UHR, eine KARTE, ein MOBILTELEFON und das RADIO. Drücke ← oder → auf dem ✚ Steuerkreuz, um eine dieser Funktionen anzuwählen.



UHR

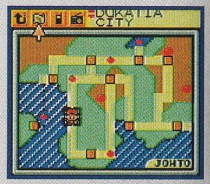
Hier wird dir die aktuelle Uhrzeit und der Wochentag angezeigt.

- Drücke den B-Knopf, um den POKéCOM jederzeit zu verlassen.

KARTE

Hier kannst du dir deinen genauen Standort anschauen. Drücke ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz, um die einzelnen Städte und Orte anzuschauen.

- Du musst dir erst die Karte besorgen, ehe du sie im POKéCOM ansehen kannst.



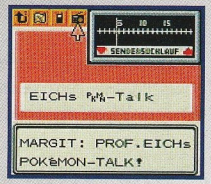
MOBILTELEFON

Rufe deine MAMA, PROF. LIND oder Trainer an, gegen die du schon angetreten bist. Die Telefonnummern werden automatisch gespeichert. Du musst lediglich den Namen des Gesprächspartners auswählen und schon wird die Verbindung hergestellt. Natürlich kannst du auch angerufen werden.

RADIO

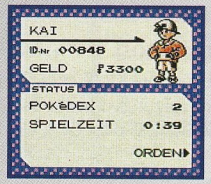
Höre dir Sendungen rund um das Thema Pokémon an. Drücke ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz, um die Sender durchzuschalten. Vielleicht schnappst du auf dem einen oder anderen Sender wertvolle Informationen auf.

- Du benötigst ein RADIO-MODUL, um Radioprogramme empfangen zu können!



DEIN NAME

Hier kannst du dir Informationen über dein GELD, die SPIELZEIT und die Anzahl der gesammelten ORDEN ansehen.



SICHERN

Hier kannst du das Spiel jederzeit, außer während eines Kampfes abspeichern.

- Du darfst deinen Game Boy™ bzw. Game Boy™ Color erst dann ausschalten, wenn der Speichervorgang beendet ist.

OPTION

Hier kannst du einige Spieleinstellungen verändern. (Dieses Menü ist identisch mit den OPTIONEN im Kapitel „Das Spiel beginnt“)

GEBÄUDE IN DEN STÄDTEN

In jeder Stadt gibt es sehr viele unterschiedliche Gebäude. Bist du in einer Stadt, dann erforsche alles ganz genau und rede mit jeder Person, die dir begegnet. Oft erhältst du nützliche Informationen.

POKéMON CENTER

Hier kannst du deine Pokémon kostenlos heilen lassen. Außerdem kannst du den PC benutzen. Ein POKéMON CENTER ist wohl der nützlichste Ort für einen Trainer.

Das Heilen der Pokémon

Gib deine Pokémon hier ab, um ihre KP (Kraftpunkte) und AP (Angriffspunkte) wieder ganz aufzufüllen. Leidet dein Pokémon unter Statusänderungen wie SCHLAF oder GIFT, werden diese hier auch beseitigt.

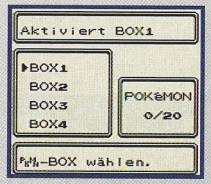
Der PC

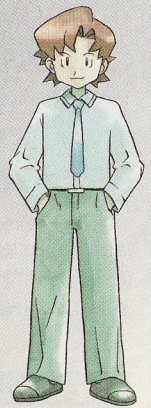
Hier kannst du Pokémon und Items ablegen oder mitnehmen. Es gibt auch in anderen Gebäuden PCs.

BILLS PC

Hier kannst du deine Pokémon ablegen oder mitnehmen. Du kannst bis zu 20 Pokémon in jeder der 14 Boxen ablegen.

Dein Team kann bis zu sechs Pokémon enthalten. Trägst du bereits sechs Pokémon, wird jedes weitere Pokémon, das du fängst direkt auf BILLS PC übertragen. Vergewissere dich, dass in der Box im PC noch ausreichend Platz ist, ansonsten kann ein gefangenes Pokémon nicht übertragen werden.



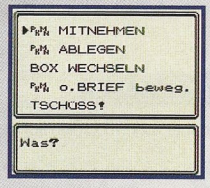


DEIN PC

Hier kannst du Items ablegen und mitnehmen. Auch Briefe können hier abgelegt werden.

EICHS PC

Hier kannst du deinen POKéDEX von Prof. Eich bewerten lassen.



Besuche den KABEL-CLUB (im Kapitel „Tausch und Kampf via Link-Kabel" findest du nähere Informationen dazu), um Pokémon zu tauschen oder gegen einen Freund anzutreten. In jedem POKéMON CENTER gibt es einen KABEL-CLUB im Obergeschoss.

POKéMARKT

Hier kannst du Items kaufen, die dir bei deinem Abenteuer sehr nützlich sein werden. Die POKéMÄRKTE in unterschiedlichen Städten verkaufen manchmal auch andere Items.

KAUFHAUS

Hier findest du eine riesige Auswahl an Items.

RADIOTURM

Höre dir Pokémon-Sendungen rund um die Uhr an. Hier findet auch eine Lotterie statt, bei der die ID-Nummer sehr wichtig ist. Falls du gewinnst, erhältst du einen einzigartigen Preis!

- Die Gewinnnummer ändert sich jeden Freitag.

DEIN ZIMMER

Dekoriere dein Zimmer, indem du dich auf deinem PC einloggst.

NAMENSBEWERTER

Statte dem NAMENSBEWERTER einen Besuch ab, um den Spitznamen eines Pokémon zu ändern.

- Den Spitznamen eines getauschten Pokémon kannst du nicht ändern.

RUINEN

Es geht das Gerücht um, dass es nahe einer Stadt sehr alte RUINEN geben soll. Erforschst du diese RUINEN, könntest du auf einige nützliche Hinweise stoßen, die ihr Geheimnis lüften könnten.

Die Charaktere

Professor Lind

Professor Lind ist ein Forscher, der sein Leben ganz der Pokémon-Forschung gewidmet hat. Obwohl er jung ist, genießt er aufgrund seiner außerordentlichen Forschungsergebnisse eine hohe Reputation bei anderen Forschern, vor allem auf dem Gebiet der Pokémon-Entwicklung.

Professor Eich

Ein alter Freund von Professor Lind. Professor Eich gilt als Kapazität und führender Forscher, was Pokémon betrifft. Sein Wissen über das Leben der Pokémon ist einzigartig und er bewertet deinen POKéDEX jederzeit.

Deine Mama

Mama ist sehr umgänglich und liebt es einzukaufen. Wenn du es möchtest, spart sie etwas von deinem Geld.

ITEMS

Es gibt viele Arten, Items zu erhalten. Du kannst sie im Markt einkaufen, sie auf deinem Abenteuer finden oder du bekommst sie von anderen Personen. Es gibt viele verschiedene Arten Items die sich im Laufe deines Abenteuers als sehr nützlich erweisen. Die folgende Liste ist nur ein kleiner Auszug.

Items mit Heilwirkung

TRANK	Stellt 20 KP wieder her.
SUPERTRANK	Stellt 50 KP wieder her.
SPRUDEL	Stellt 60 KP wieder her.
LIMONADE	Stellt 80 KP wieder her.
GEGENGIFT	Heilt Vergiftung.
AUFWECKER	Weckt ein schlafendes Pokémon aus deinem Team.
PARA-HEILER	Heilt Paralyse.
BELEBER	Besiegte Pokémon sind wieder kampffähig und erhalten die Hälfte ihrer maximalen KP.
ÄTHER	Stellt 10 AP wieder her.

Pokémon Power-Ups

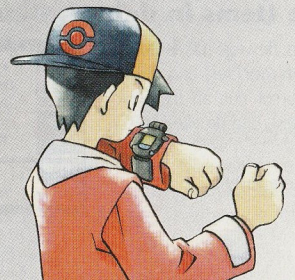
SONDERBONBON	Erhöht den Level eines Pokémon um eine Stufe.
KP-PLUS	Erhöht die KP eines Pokémon.
PROTEIN	Verstärkt den Angriff eines Pokémon.
ANGRIFFPLUS	Deine Angriffe werden im aktuellen Kampf effektiver.

Diese Items sind besonders nützlich:

FLUCHTSEIL	Dieses Seil hilft dir, Höhlen etc. schnell zu verlassen.
SCHUTZ	Sprühe dich damit ein, um schwache Pokémon fernzuhalten.
TOP-SCHUTZ	Dieses Spray wirkt länger als der einfache SCHUTZ.
DETEKTOR	Damit kannst du versteckte Items aufspüren.

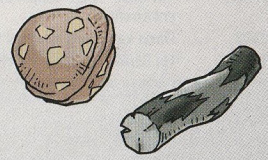
BASIS-ITEMS

FAHRRAD	Damit bist du schneller unterwegs.
ANGEL	Setze sie ein, um Wasser-Pokémon zu fangen.
PROFIANGEL	Mit dieser Angel fängst du Wasser-Pokémon, die bei der einfachen ANGEL entwischen.
MÜNZKORB	Darin kannst du maximal 9.999 Münzen aufbewahren.
BOOTSTICKET	Ein Reise-Gutschein für eine Schiffsreise auf der M.S. AQUA.



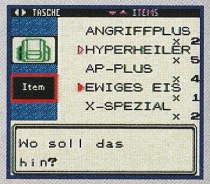
Gib deinen Pokémon diese Items und warte ab, was passiert...

BEERE	Stellt einige KP wieder her. • Trägt ein Pokémon dieses Item, setzt es dies selbständig im Kampf ein.
GEGENGIFTBEERE	Heilt Vergiftung. • Trägt ein Pokémon dieses Item, setzt es dies selbständig im Kampf ein.
BRANDBEERE	Taut ein gefrorenes Pokémon wieder auf. • Trägt ein Pokémon dieses Item, setzt es dies selbständig im Kampf ein.
HOLZKOHLE	Verstärkt Feuer-Attacken.
ROSA BAND	Verstärkt Normal-Attacken.
ÜBERRESTE	Stellt die KP in einem Kampf Schritt für Schritt wieder her.
FLINKKLAUE	Erhöht die Wahrscheinlichkeit auf einen Erstangriff deiner Pokémon.
KING-STEIN	Erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner aus dem Kampf flieht.



So organisierst du die Items in deinem Beutel

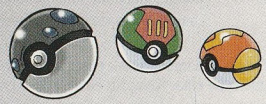
Wähle BEUTEL im **Menübildschirm** aus. Bewege das ✚ Steuerkreuz auf das Item, das du verschieben möchtest und drücke anschließend SELECT. Bewege den Cursor nun an die Stelle, an die du das Item verschieben möchtest, und drücke SELECT oder den A-Knopf.



- Du kannst die Items nicht in eine andere Tasche deines BEUTELS stecken!

Die vielfältigen Bälle

POKéBALL	Mit diesem Ball kannst du wilde Pokémon fangen.
SUPERBALL	Dieser Ball ist effektiver als ein POKéBALL.
HYPERBALL	Dieser Ball ist effektiver als ein SUPERBALL.
MEISTERBALL	Mit diesem Ball fängst du jedes Pokémon.
KÖDERBALL	Erhöht die Wahrscheinlichkeit, Pokémon, die an der Angel sind, zu fangen.
TURBOBALL	Erhöht die Wahrscheinlichkeit, schnelle Pokémon zu fangen.



Es gibt eine Beere, aus der ein POKéBALL werden kann!

Während deines Abenteuers triffst du auf Bäume, an denen Früchte wachsen. In einer der Städte wohnt ein Handwerker, der aus diesen APRIKOKOS spezielle POKéBÄLLE herstellt. Wenn du ihn treffen solltest, dann bitte ihn, dir einen solchen POKéBALL anzufertigen. Man sagt jedoch, dass er dies nur für Menschen tut, die ihm sympathisch sind. Pflückst du eine Aprikoko von einem Baum, wächst eine neue binnen 24 Stunden nach.

Technische und Versteckte Maschinen

Mit TMs und VMs können deine Pokémon neue Attacken erlernen. TMs können nur einmal eingesetzt werden, VMs hingegen kannst du sooft einsetzen, wie du möchtest. Unterschiedliche Pokémon können verschiedene Attacken erlernen.

Hier sind einige Attacken, die du auch außerhalb eines Kampfes einsetzen kannst.

BLITZ	Damit erleuchtest du selbst die finstersten Höhlen.
ZERSCHNEIDER	Entfernt Sträucher, die im Weg stehen.
FLIEGEN	Fliege zu einer Stadt, die du schon besucht hast.
SURFER	Überquere sicher alle ruhigen Gewässer.
STÄRKE	Damit kannst du schwere Felsen wegschieben.
WHIRLPOOL	Damit kannst du sicher jeden Strudel passieren.
KASKADE	Damit kannst du jeden Wasserfall hinaufklettern.

- Attacken, die ein Pokémon mittels einer VM erlernt hat, können sowohl im Kampf als auch außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden.

ZERTRÜMMERER	Damit zertrümmerst du Felsen, die im Weg liegen.
SCHAUFLER	Damit kannst du aus Höhlen oder anderen Orten entkommen.
KOPFNUSS	Wenn du KOPFNUSS bei einem Baum einsetzt, fällt hin und wieder ein Pokémon heraus.

- Einige, aber nicht alle Attacken, die ein Pokémon mittels einer TM erlernt hat, können sowohl im Kampf als auch außerhalb eines Kampfes eingesetzt werden.

KAMPFMODUS

Es gibt zwei verschiedene **Kampfmodi**. Einen, wenn du gegen wilde Pokémon kämpfst und einen, wenn du gegen einen anderen Trainer antrittst. Zu Beginn eines Kampfes wird stets das Pokémon ausgewählt, das an erster Stelle in deinem Team steht. Gewinnst du den Kampf, erhalten alle Pokémon, die an diesem Kampf teilgenommen haben, wertvolle EP-Punkte. Werden jedoch all deine Pokémon besiegt, fällst du in Ohnmacht und wachst in dem POKéMON CENTER auf, das du zuletzt besucht hast. Zusätzlich verlierst du die Hälfte deines Geldes.

So kämpfst du gegen wilde Pokémon

Die Habitate der Pokémon sind höchst unterschiedlich. Einige leben in Höhlen und andere wiederum im hohen Grass. Wenn du dich in solche Gebiete begibst, dann kann es jederzeit passieren, dass du auf ein wildes Pokémon triffst. Möchtest du das Pokémon fangen, kannst du jederzeit einen POKéBALL oder einen anderen Ball einsetzen.

So kämpfst du gegen andere Trainer

Siehst du einem anderen Trainer genau in die Augen, wenn du vor ihm stehst, wirst du sofort zu einem Duell herausgefordert. Du kannst aus Trainerkämpfen nicht fliehen! Der Kampf dauert so lange an, bis ein Gewinner feststeht. Gehst du siegreich aus einem Kampf hervor, erhältst du Geld und deine Pokémon erhalten EP-Punkte. Manche Trainer fragen dich nach deiner Telefonnummer, nachdem du sie besiegt hast.

- Du kannst das Pokémon eines anderen Trainers nicht fangen!

Während des Kampfes wird dir durch ◓ angezeigt, wie viele Pokémon jeder Trainer hat.

Der Kampfbildschirm

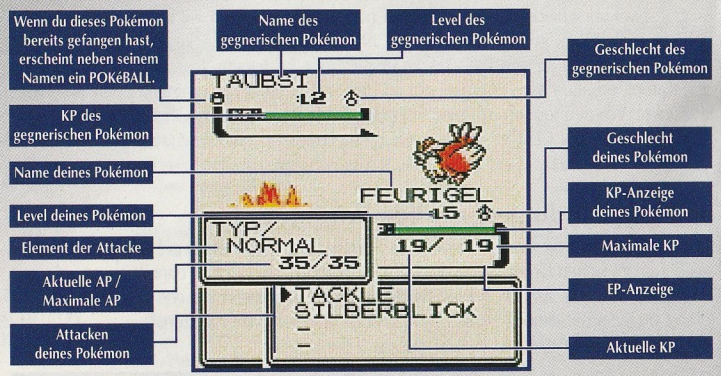


Bild aus Silberner Edition

KP Dieser Wert zeigt dir die Gesundheit deines Pokémon an. Sinkt dieser Wert auf 0, ist dein Pokémon besiegt und kann nicht mehr kämpfen.

AP Dieser Wert zeigt dir an, wie oft eine Attacke eingesetzt werden kann. Sinkt dieser Wert auf 0, kann das Pokémon diese Attacke nicht mehr einsetzen.

EP-Anzeige Hier wird dir angezeigt, wie lange es noch dauert, bis dein Pokémon den nächsten Level erreicht.

Geschlecht des Pokémon ♂ bedeutet männlich und ♀ bedeutet weiblich. (Manche Pokémon sind geschlechtslos)

- Du kannst KP und AP mittels Items auffüllen. In einem POKéMON CENTER werden deine Pokémon kostenlos geheilt.

Befehle im Kampf

KMPF Mit dieser Option werden die Attacken deines Pokémon angezeigt. Wähle die gewünschte Attacke aus, um anzugreifen.

PKMN Mit dieser Option kannst du ein Pokémon auswechseln und den STATUS deiner Pokémon überprüfen.

BEUTEL Mit dieser Option hast du Zugriff auf deine mitgeführten Gegenstände.

FLUCHT Mit dieser Option kannst du aus einem Kampf fliehen.

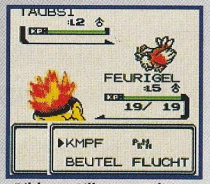


Bild aus Silberner Edition

Bild aus Goldener Edition

Statusveränderungen

Wird dein Pokémon von einer gegnerischen Spezial-Attacke getroffen, können Statusveränderungen eintreten. Du kannst jedoch Items einsetzen, um sie rückgängig zu machen. Außerdem kannst du in ein POKéMON CENTER gehen und deine Pokémon dort kostenlos heilen lassen.

GIFT	Zieht im Kampf kontinuierlich KP ab. Wird das vergiftete Pokémon nicht geheilt, werden auch nach dem Kampf KP abgezogen. Wurde eines oder mehrere Pokémon im Kampf vergiftet, flackert der Bildschirm, nachdem der Kampf vorüber ist.
PARALYSE	Betäubt das Pokémon und erschwert den Einsatz von Attacken.
SCHLAF	Versetzt Pokémon in den Schlaf und macht es somit kampfunfähig.
EIS	Friert Pokémon ein und macht es somit kampfunfähig.
VERBRENNUNG	Zieht im Kampf kontinuierlich KP ab.
BESIEGT	Sinkt der KP-Wert auf 0, kann ein Pokémon nicht mehr kämpfen. (Dieses Statusproblem kann nur durch eines der folgenden Items behoben werden: BELEBER, TOP-BELEBER, VITALKRAUT oder ZAUBERÄSCHE!)

- Ein Pokémon kann im Kampf auch VERWIRRT werden. Es verletzt sich dadurch manchmal selbst.

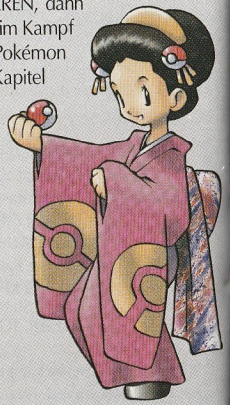
Tipps für den Kampf

Nutze die Elementklasse zu deinem Vorteil

Die unterschiedlichen Elementklassen – wie Elektro, Pflanze usw. – der Pokémon haben Vor- und Nachteile gegenüber anderen Elementen. Wasser-Attacken z. B. sind stark gegenüber Feuer-Pokémon und Boden-Attacken haben keine Auswirkung auf Flug-Pokémon. Richte deine erfolgreiche Kampfstrategie nach den Vor- und Nachteilen der Elemente aus.

Gib deinen Pokémon eine Beere!

Bäume, die BEEREN tragen, wachsen an vielen Orten. Die BEEREN, die an ihnen wachsen, haben unterschiedliche Auswirkungen, z. B. heilen sie VERGIFTUNGEN oder PARALYSE. Trägt ein Pokémon eine dieser BEEREN, dann ist es in der Lage sich selbstständig im Kampf zu heilen. Neben BEEREN können Pokémon auch andere Items tragen. (Im Kapitel „Items" findest du Näheres.)



DAS FANGEN UND TRAINIEREN VON POKéMON

Du kannst ein wildes Pokémon mit einem POKéBALL fangen. Befindest du dich im **Kampfmodus**, dann wähle BEUTEL an und suche dir den POKéBALL aus, den du einsetzen möchtest. Hast du das Pokémon gefangen, kannst du ihm noch einen Spitznamen geben.

Das Geheimnis beim Pokémon-Fangen

Setzt du einen POKéBALL ein, wenn das gegnerische Pokémon kaum geschwächt ist, wirst du selten Erfolg haben, da es noch genügend Kraft hat, um sich aus dem Ball zu befreien. Schwäche das Pokémon erst und setze danach den Ball ein, wenn es nur noch wenige KP hat. Hast du das Pokémon in SCHLAF versetzt oder es vergiftet, wird es noch leichter, dieses Pokémon zu fangen.

- Im Kapitel „Items" findest du nähere Informationen über die verschiedenen Arten von POKéBÄLLEN.

Wo leben Pokémon?

Du triffst auf wilde Pokémon, wenn du abseits der Straße durch hohes Gras läufst.

- Wenn dein Pokémon nur noch wenig KP besitzt oder du nicht kämpfen möchtest, solltest du das hohe Gras meiden.

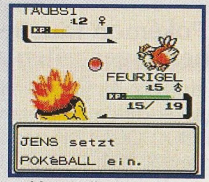


Bild aus Silberner Edition

Bild aus Goldener Edition

Du triffst in Höhlen auf wilde Pokémon.

Befindest du dich im Wasser, dann begegnen dir häufig Wasser-Pokémon. Setze die ANGEL an Gewässern ein, um Pokémon zu fangen.

In einem Park findet an mehreren Wochentagen ein Käfersammler-Turnier statt. Nimmst du daran teil, hast du die Möglichkeit einige, seltene Pokémon zu fangen.

Stehst du vor einem Baum und setzt KOPF-NUSS ein, könnte es sein, dass ein Pokémon herunterfällt.

Unterschiedliche Pokémon tauchen zu unterschiedlichen Tageszeiten auf

Je nachdem wie du die Uhr zu Beginn des Spiels gestellt hast, vergeht auch im Spiel die Zeit. Manche Pokémon tauchen zu verschiedenen Tageszeiten wie z. B. VORMITTAG, TAG oder NACHT auf. Das Pokémon HOOTHOOT™ z. B. scheint nachtaktiv zu sein und ist daher nur nachts zu finden. Daher solltest du auch wenn du ein Gebiet schon durchsucht hast, zu einer anderen Tageszeit dorthin zurückkehren, um nach anderen Pokémon zu suchen.

Wie du schwache Pokémon trainierst...

Platziere das schwache Pokémon an erster Stelle in deinem Team. Befindest du dich im **Kampfmodus**, dann wechsle das Pokémon sofort aus. Wenn du den Kampf gewinnst, erhält auch das schwache Pokémon EP-Punkte, ohne dass es wirklich gekämpft hat. Diese Methode ist zwar zeitaufwendig, aber dadurch kannst du das Level des Pokémon kontinuierlich steigern.

Getauschte Pokémon erhalten mehr EP-Punkte

Pokémon, die du getauscht hast, erhalten spezielle EP-Punkte, deren Anzahl höher ist als bei einem nicht getauschten Pokémon, wenn du den Kampf gewinnst. Tausche möglichst viele Pokémon mit deinen Freunden. (Im Kapitel „Tausch und Kampf via Link-Kabel" erfährst du Näheres.)

Die Entwicklung der Pokémon

Einige Pokémon entwickeln sich und ändern ihr Äußeres, wenn sie wachsen. Ein Pokémon entwickelt sich entweder durch Levelanstieg, durch den Einsatz eines Entwicklungssteins oder wenn es getauscht wird. Es gibt Gerüchte, dass es noch andere Möglichkeiten gibt, die Entwicklung von Pokémon herbeizuführen.

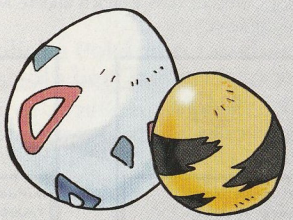
– Bilder aus Goldener Edition –

Gebe dein Pokémon in der Pension ab

In einer Stadt gibt es ein Pärchen, das Pokémon großzieht. Du kannst ihnen bis zu zwei Pokémon gleichzeitig überlassen. Es dauert eine Weile, bis sie größer werden. Warte also, bis du wieder dort vorbei schaust. Du musst dem Pärchen auch eine geringe Aufwandsentschädigung geben, wenn du dein Pokémon wieder abholst.

Ein Pokémon-Ei wurde entdeckt?!?

Es gibt viele ungelöste Rätsel um Pokémon und das POKéMON-EI ist nur eines davon. Gibst du dein Pokémon in die PENSION, könnte es sein, dass bei deiner Rückkehr ein Ei auf dich wartet...



ARENALEITER UND ORDEN

In jeder POKéMON-ARENA gibt es einen Leiter. Jeder einzelne Leiter ist ein starker, spezialisierter Trainer. Einer der Trainer z. B. ist ein Experte bei Flug-Pokémon, während ein anderer sich wiederum auf Eis-Pokémon spezialisiert hat. Bist du in der Lage, einen von ihnen zu schlagen, erhältst du als Beweis für deinen ruhmreichen Sieg einen offiziellen Orden der Pokémon-Liga. Die Orden haben aber auch noch andere Vorteile...

ARENALEITER VON VIOLA CITY: FALK — FLÜGELORDEN

Verstärkt die Attacken deiner Pokémon. Du kannst BLITZ auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

ARENALEITER VON AZALEA CITY: KAI — INSEKTORDEN

Alle Pokémon bis Level 30 gehorchen dir, auch wenn du sie durch Tausch erhalten hast. Außerdem kannst du den ZERSCHNEIDER auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

ARENALEITER VON DUKATIA CITY: BIANKA — BASISORDEN

Erhöht den Initiative-Wert deiner Pokémon. Du kannst STÄRKE auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

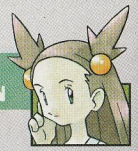
ARENALEITER VON TEAK CITY: JENS — PHANTOMORDEN

Alle Pokémon bis Level 50 gehorchen dir, auch wenn du sie im Tausch erhalten hast. Du kannst SURFER auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

ARENALEITER VON ANEMONIA CITY: HARTWIG — FAUSTORDEN

Alle Pokémon bis Level 70 gehorchen dir, auch wenn du sie im Tausch erhalten hast. Du kannst FLIEGEN auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

ARENALEITER VON OLIVIANA CITY: JASMIN — STAHLORDEN



Verstärkt den Verteidigungs-Wert deiner Pokémon.

ARENALEITER VON MAHAGONIA CITY: NORBERT — EISORDEN

Verstärkt die Spezial-Verteidigung und den Spezial-Angriff deiner Pokémon. Du kannst WHIRLPOOL auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

ARENALEITER VON EBENHOLZ CITY: SANDRA — DRACHENORDEN

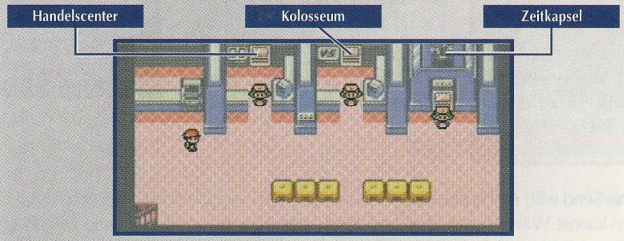
Alle Pokémon gehorchen dir. Du kannst KASKADE auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

TAUSCH UND KAMPF VIA LINK-KABEL

Mit dem Universal Game Link™-Kabel (separat erhältlich) kannst du Pokémon von anderen Editionen mit einem Freund tauschen. Erlebe selbst, wie viel Spaß solch ein Tausch macht!

- Du kannst keine Kämpfe via Universal Game Link-Kabel mit Freunden austragen, welche die **Rote**, **Blaue** oder **Gelbe Edition** besitzen. Auf den folgenden Seiten erfährst du Näheres über das Tauschen von Pokémon.

Wichtiger Warnhinweis: Pokémon-Tausch: Du darfst niemals zwei Pokémon-Spiele unterschiedlicher Sprachen via Universal Game Link-Kabel miteinander verbinden. Andernfalls kann dies zum Verlust von Speicherständen führen!



So bereitest du einen Tausch vor

Verbinde zwei Game Boy Color mit dem Universal Game Link-Kabel. Schalte die Game Boys ein und wähle WEITER an. Gehe nun mit der Spielfigur in das erste Obergeschoss in einem POKéMON CENTER zum KABEL-CLUB. Möchtest du Pokémon mit einem Freund tauschen, der die **Goldene** oder **Silberne Edition** von Pokémon besitzt, dann gehe zum HANDELSCENTER. Trittst du gegen einen Freund an, der die **Goldene** oder **Silberne Edition** besitzt, dann gehe ins KOLOSSEUM. Möchtest du mit einem Freund tauschen, der die **Rote**, **Blaue** oder **Gelbe Edition** besitzt, dann sprich mit der Empfangsdame an der ZEITKAPSEL.

Tauschen im Handelscenter

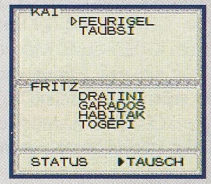
Folge den Anweisungen der Empfangsdame. Vor jedem Tausch wird dein Spiel automatisch gespeichert.

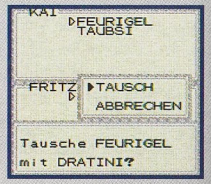
Betritt das HANDELSCENTER und schaue deinem Gegenüber genau in die Augen. Drücke nun den A-Knopf, wenn du wirklich tauschen möchtest.

Daraufhin erscheint eine Liste mit den Pokémon, die du tauschen kannst. Wähle STATUS an, um dir den Status eines Pokémon anzusehen. Hast du dich für ein Pokémon entschieden, dann wähle TAUSCHEN.

Anschließend wird ein Fenster eingeblendet, in dem du zwischen TAUSCH und ABBRECHEN wählen kannst. Wähle TAUSCH an und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Dein Pokémon wird nun via Universal Game Link-Kabel übertragen.

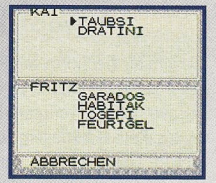
- Entwickelt sich ein Pokémon nur durch Tausch, findet nun die Entwicklung statt.





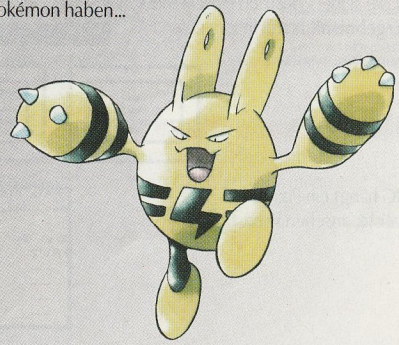
Wähle ABBRECHEN aus, wenn der Tausch vorüber ist, um in das HANDELSCENTER zurückzukehren.

- Nach dem Tausch wird das Spiel erneut gespeichert.



Gib einem Pokémon ein Item bevor du es tauschst

Ehe du ein Pokémon in einem HANDELSCENTER tauschst, kannst du ihm ein ITEM geben. Das bedeutet, dass du auf diese Weise auch Items tauschen kannst. So kannst du einem Freund beispielsweise ein nützliches oder seltenes Item geben. Wenn du dem Pokémon, das getauscht werden soll, einen BRIEF gibst, kannst du sogar BRIEFE tauschen. Gerüchten zufolge soll der Item-Tausch Auswirkungen auf die Entwicklung mancher Pokémon haben...

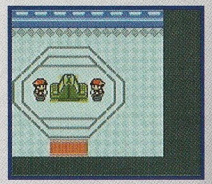


Kampf im Kolosseum

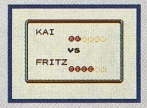
Anders als bei normalen Kämpfen kannst du im KOLOSSEUM keine Items benutzen. Wenn du aus einem Kampf fliehst, hast du automatisch verloren. Du kannst auch mit deinem Freund eigene Regeln festlegen. So kannst du beispielsweise festlegen, welche Elemente zum Kampf zugelassen sind oder das Level der Pokémon auf maximal 20 beschränken. Dadurch werden die Kämpfe noch spannender und abwechslungsreicher.

- Du kannst nicht mit einem Freund kämpfen, der die **Rote**, **Blaue** oder **Gelbe Edition** besitzt.

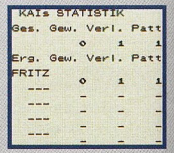
Die Dame am Empfang führt dich ins KOLOSSEUM. Setze dich mit deinem Freund an den Tisch und drücke dann den A-Knopf, um den Kampf zu beginnen.



Nun wird jedem Spieler eine Liste seiner Pokémon eingeblendet. Nach dem Kampf wird ein **Ergebnisbildschirm** eingeblendet.



- Links neben dem EMPFANG hängt ein Poster, an dem du deine Kampfstatistik ansehen kannst.



Tauschen durch die Zeitkapsel

Wenn du Pokémon mit einem Freund tauschen möchtest, der die **Rote**, **Blaue** oder **Gelbe Edition** hat, dann musst du die ZEITKAPSEL benutzen.

- Zu Beginn des Spiels werden noch Wartungsarbeiten an der ZEITKAPSEL durchgeführt, aber nachdem du eine gewisse Stelle im Spiel erreicht hast, steht sie jederzeit zu deiner Verfügung.

Beachte: Du kannst Pokémon, die in der **Roten**, **Blauen** oder **Gelben Edition** nicht vorkommen, auch nicht tauschen! Wenn ein Pokémon eine Attacke beherrscht, die es in der **Roten**, **Blauen** oder **Gelben Edition** nicht gab, kann es ebenfalls nicht getauscht werden.

HOPPSPROSS kommt nicht in der **Roten**, **Blauen** oder **Gelben Edition** vor.

Du kannst DRATINI mit WINDHOSE nicht tauschen. Die Attacke WINDHOSE kommt nicht in der **Roten**, **Blauen** oder **Gelben Edition** vor.

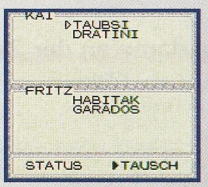
Sprich mit der Empfangsdame an der Zeitkapsel

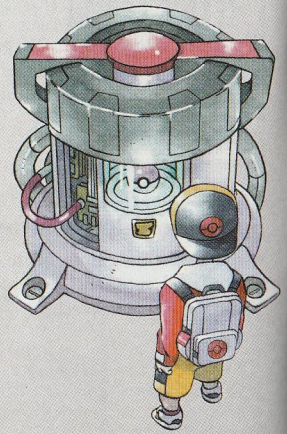
- Ein Freund, der die **Rote**, **Blaue** oder **Gelbe Edition** zum Tausch verwendet, muss mit der Empfangsdame vom KABEL-CLUB sprechen.

Speichere das Spiel, ehe du tauschst!

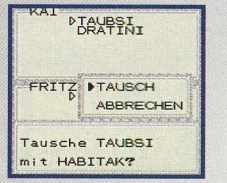
Du wirst zur ZEITKAPSEL geführt. Schaue deinem Freund in die Augen und drücke den A-Knopf, um den Tausch einzuleiten.

Eine Liste der Pokémon, die du tauschen kannst, wird dir jetzt eingeblendet. Wähle STATUS an, um den aktuellen Status deiner Pokémon anzusehen. Wähle das Pokémon aus, das du tauschen möchtest, und wähle dann TAUSCH aus.





Nun wird ein Fenster eingeblendet, in dem TAUSCH und ABBRECHEN steht. Wähle TAUSCH an und drücke den A-Knopf, um den Tausch einzuleiten. Dein Pokémon wird nun via Universal Game Link-Kabel übertragen.



- Entwickelt sich ein Pokémon nur durch Tausch, findet nun die Entwicklung statt.

Ist der Tausch vorüber, wähle ABBRECHEN aus, um in das HANDELSCENTER zurückzukehren.

- Nach dem Tausch wird das Spiel erneut gespeichert.

Es gibt jemanden, der deine Pokémon dazu bringen kann, Attacken zu vergessen.

Manchmal lässt dich die Empfangsdame an der ZEITKAPSEL nicht durch, obwohl deine Pokémon auch in der **Roten**, **Blauen** oder **Gelben Edition** vorkommen. Wenn das zutrifft, dann kann eines deiner Pokémon eine Attacke, die nicht in der **Roten**, **Blauen** oder **Gelben Edition** vorkommt. Wenn dieses Pokémon nur diese Attacke wieder verlernen könnte, um es mittels der ZEITKAPSEL zu tauschen. Wenn es doch nur jemand geben würde, der ein Pokémon dazu bringt, eine Attacke zu verlernen...

GEHEIMGABE

Mittels der eingebauten Infrarot-Schnittstelle kannst du GEHEIMGABEN von Freunden empfangen oder sie verschicken. Dadurch kannst du noch viel mehr Items bekommen.

- Du kannst GEHEIMGABEN nur mit dem Game Boy Color austauschen.
- Du kannst die Items entweder im ersten Stock jedes POKéMON CENTERS oder an deinem PC in deinem Zimmer abholen.

Zu Beginn des Spiels kannst du keine GEHEIMGABEN austauschen. Sprich mit dem Mädchen im vierten Stock des POKéMON-KAUFHAUSES in DUKATIA CITY (nur beim Game Boy Color) und speichere anschließend das Spiel. Wenn du das nächste Mal deinen Game Boy einschaltest, ist GEHEIMGABE verfügbar.

So funktioniert die Geheimgabe

Schalte beide Game Boy Color-Systeme ein. Drücke im **Titelbildschirm** START oder den A-Knopf, um das Menü aufzurufen. Wähle GEHEIMGABE an und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

Wird der **Game Link-Bildschirm** eingeblendet, musst du die Game Boy Color-Systeme so ausrichten, dass die Infrarot-Schnittstellen einen Abstand von ca. 5 cm haben.

- Um den Tausch zu optimieren solltest du die Game Boy Color-Systeme auf eine ebene Unterlage wie einen Tisch legen.

Drückst du oder dein Freund den A-Knopf, erscheint auf beiden Bildschirmen das Item, das getauscht werden soll. Du erkennst erst welches Item du bekommst, wenn du den A-Knopf drückst. Auf diese Weise erhältst du manchmal seltene Items, die es nicht einmal in einem POKéMON-MARKT zu kaufen gibt. Tausche mit möglichst vielen Freunden.

- Du kannst GEHEIMGABE bis zu fünf Mal am Tag einsetzen, aber du darfst mit dem selben Freund nur ein Mal pro Tag tauschen.

Tausch mit dem Pokémon Pikachu™ Color

Du kannst GEHEIMGABEN auch mit dem Pokémon Pikachu Color (separat erhältlich) austauschen. Welches Item du erhältst, hängt von der Anzahl der gesammelten Watt auf deinem Pokémon Pikachu Color ab. Du kannst beliebig oft mit dem Pokémon Pikachu Color tauschen.

- Nähere Informationen findest du in der Bedienungsanleitung des Pokémon Pikachu Color.

DRUCKEN

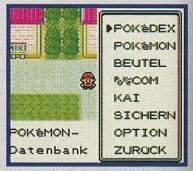
Mit dem Game Boy™ printer (separat erhältlich) kannst du Pokémon-Daten vom POKéDEX und BILLS PC ausdrucken.

- Im Kapitel „Das Spiel beginnt" findest du nähere Informationen zu den Helligkeitseinstellungen.

Drucke deinen persönlichen POKéDEX

Verbinde deinen Game Boy mit dem Game Boy printer und schalte beide Geräte ein.

Wähle WEITER aus. Wenn das Spiel beginnt, rufe den **Menübildschirm** auf und wähle den POKéDEX aus.



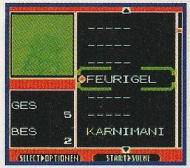


Bild aus Goldener Edition

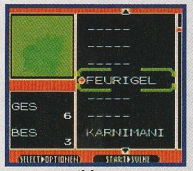


Bild aus Silberner Edition

Wähle das Pokémon aus, das du ausdrucken möchtest und drücke den A-Knopf.

Bild aus Goldener Edition

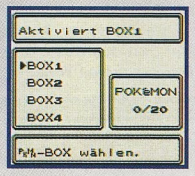
Bild aus Silberner Edition

Wähle DRCK an und drücke den A-Knopf, um den Druckvorgang einzuleiten. Drücke den B-Knopf, um abzubrechen.

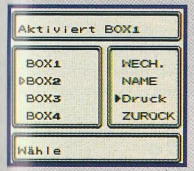
Drucken an BILLS PC

Verbinde deinen Game Boy mit dem Game Boy printer und schalte beide Geräte ein.

1. Wähle WEITER aus. Logge dich dann an BILLS PC ein.



2. Wähle BOX WECHSELN aus und suche dir die Box aus, deren Inhalt du ausdrucken möchtest.



3. Drücke den A-Knopf, wenn DRUCK aufleuchtet.

4. Der Druck beginnt. Drücke den B-Knopf, um abzubrechen.

Neben dem POKéDEX und BILLS PC kannst du noch BRIEFE und den STATUS deiner Pokémon ausdrucken. Vielleicht kannst du auch noch andere Dinge ausdrucken...? Spiele, um das herauszufinden!

NINTENDONATION

MORE THAN WORDS

Das Magazin!

Bereits seit über zehn Jahren begleitet das CLUB NINTENDO-Magazin treue Nintendo-Fans ALLE ZWEI MONATE durch das unendliche Videospiel-Universum! In jeder Ausgabe werden neue Bereiche der virtuellen Welt erschlossen, neue Spiele vorgestellt und brandheiße News präsentiert. Zudem erwarten euch Tipps, Tricks, Verlosungen, Comics, Leserbriefe und vieles mehr! KOSTENLOS bei eurem Nintendo-Händler!

Das Abo!

Für nur 29,95 DM kommt das Club Nintendo-Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu euch nach Hause. Auf diese Weise entgeht euch keines der begehrten Hefte! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, ein exklusives Nintendo-Gimmick nur für Abonnenten!

VIRTUAL VISIONS

www.nintendo.de

in das Adressfeld des Browsers eingeben und das Portal zum Newscenter von Nintendo öffnen! Brandheiße News, ständig neue Spielevorstellungen und der kostenlose Newsletter halten euch über alle Entwicklungen des Nintendo-Universums auf dem Laufenden!

www.pokemon.de

und ihr betretet den virtuellen Pokémon-Erlebnispark! Euch erwarten News, Online-Games, Verlosungen, Spielevorstellungen, Sounds, Videos und natürlich jede Menge Pokémon! Natürlich habt ihr auch hier die Möglichkeit, einen kostenlosen Newsletter zu abonnieren!

PLAYER SUPPORT

Die Nintendo Spieleberater

Die Ratgeber direkt von den Nintendo-Spieleprofis! Ob Pokémon, Donkey Kong 64 oder The Legend Of Zelda – diese Bücher verraten euch wichtige Tipps und Tricks zum Bestehen großartiger Abenteuer. Inklusive detaillierter Levelmaps, genauer Lösungsbeschreibungen und jeder Menge original Illustrationen.

Specials

Club Nintendo Specials informieren euch über jede neue Hardwareentwicklung und bieten euch einen umfangreichen Einblick in das Softwareangebot von Nintendo. Brandheiße Infos direkt aus erster Hand!

HOTLINE

Kompetente Hilfe bei allen Fragen rund um Nintendo – die Profis von der Nintendo Hotline helfen weiter!

Bei Spielefragen:

0190-00 00 00 (Live-Operator)

(Jeder Anruf kostet nur DM 2,95) Die Spieleberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 13 bis 19 Uhr!

Bei allgemeinen Fragen zum Thema Nintendo:

0180-5 00 58 06 (Live-Operator)

(Bundesweit 0,24 DM pro Minute!) Die Nintendo Konsumentenberatung erreicht ihr von Montag bis Freitag jeweils von 11 bis 19 Uhr!

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte Folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **unter der Telefon-Nummer 0180/5 00 58 06 (DM 0,24 pro Minute)** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder Ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton (am besten als Paketsendung) zusammen mit dem Kaufbeleg an:
   Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung 63760 Großostheim • (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Auch nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung **in Deutschland: 0180/5 00 58 06 (DM 0,24 pro Minute).**

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-0662-88921-30

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836

NOTIZEN

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, http://www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY